SUPER MARIO BROS.™

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifique-se da existência deste selo no sentido de serem perfeitamente compatíveis com a sua consola Nintendo.

OBJECTIVO/DESCRIÇÃO DO JOGO

Certo dia, o reino onde habitava o pacato povo cogumelo, foi invadido pelos Koopa, uma tribo de tartarugas famosas pelas suas práticas de magia negra. O pacífico e sossegado Povo Cogumelo foi transformado em meras pedras, tijolos e até plantas espinhosas e o Reino Cogumelo entrou em decadência. A única pessoa com poderes para desfazer o feitiço mágico que atingiu o Povo Cogumelo e fazer os habitantes retornar à sua vivência normal, é a Princesa Toadstool, filha do Rei Cogumelo a qual foi, infelizmente, capturada pelo grande rei tartaruga Koopa.

Mário, o herói da história (talvez!) ouviu falar da desgraça que se abateu sobre o Povo Cogumelo e decidiu empreender esforços no sentido de libertar a Princesa Cogumelo das mãos do terrível Koopa e restabelecer a ordem no reino. O Mário é você! Cabe-lhe a si salvar o Povo Cogumelo da magia negra dos Koopa!

Seguir atentamente as instruções deste manual para garantir um correcto manuseamento do seu novo jogo. Conserve-o para consultas futuras.

TM & ® SÃO MARCAS REGISTADAS DA NINTENDO CO., LTD.
© 1991 NINTENDO CO., LTD.
(Impresso em Portugal)

incolor

1. PRECAUÇÕES

1) Tratando-se de um jogo de elevada precisão, não deverá ser conservado em ambiente de calor ou frio excessivos. Não dê pancadas, não deixe cair, nem tente nunca desmontar.
2) Evite tocar nos contactos eléctricos ou que sejam atingidos por sujidade ou humidade, o que poderá danificar o jogo.
3) Não limpe com benzina, diluente, álcool ou solventes similares.

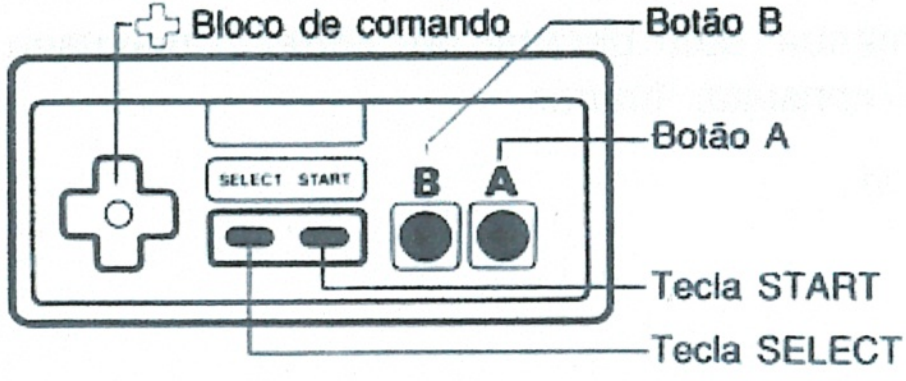
Nota: Com o objectivo de melhorar a qualidade do produto, as características do Nintendo Entertainment System podem ser alteradas sem aviso prévio.
Este jogo foi programado para utilização total do écran.
Alguns televisores de modelo antigo possuem écran redondo e podem obstruir parte da imagem.

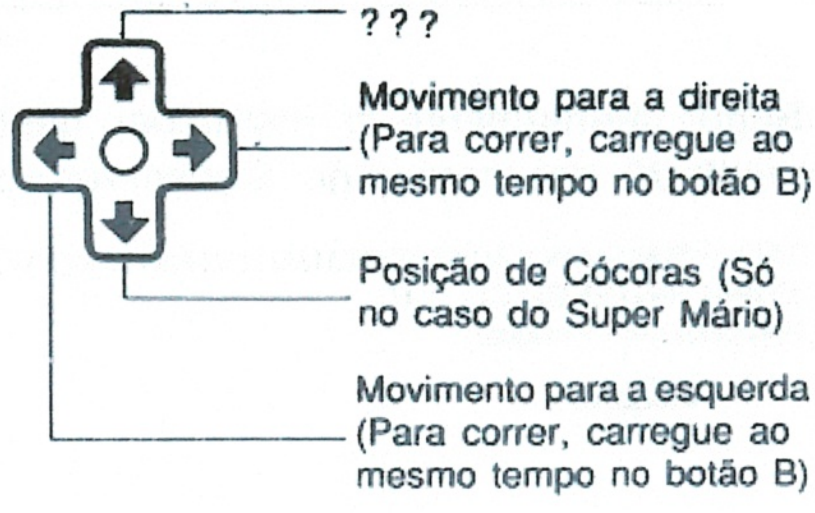
2. DESIGNAÇÃO DOS ELEMENTOS DO COMANDO E INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO

Comando 1/Comando 2 * **Comando 1** — Para jogos de 1 jogador
* **Comando 2** — Para o segundo jogador no caso de jogos de 2 jogadores.

Bloco de comando

Faz mover o Mário (ou o Luigi):





Botão A

Saltar ..... O Mário (ou o Luigi) saltam mais alto se prolongar a pressão no botão A

&

Nadar ..... Sempre que está dentro de água e carregar neste botão, fará com que venha à superfície

* Se nadar muito devagar, arrisca-se a ser sugado pelo redemoinho que se encontra na base do écran

Botão B

Acelerar ..... Carregue neste botão para acelerar, depois salte e pode atingir todos

& os pontos altos

Tiros ..... Logo que apanhe a flor do fogo, use este botão para disparar balas

Tecla SELECT (Selecção)

Use esta tecla para deslocar a marca do cogumelo para o tipo de jogo que quer fazer (1 ou 2 jogadores)

Tecla START (Arranque)

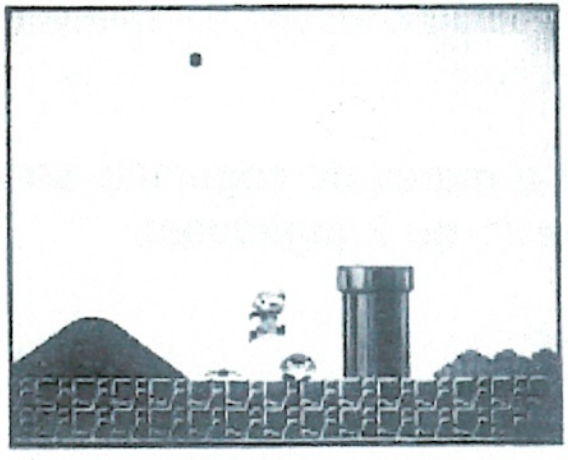
Carregue nesta tecla para começar.

Pausa:

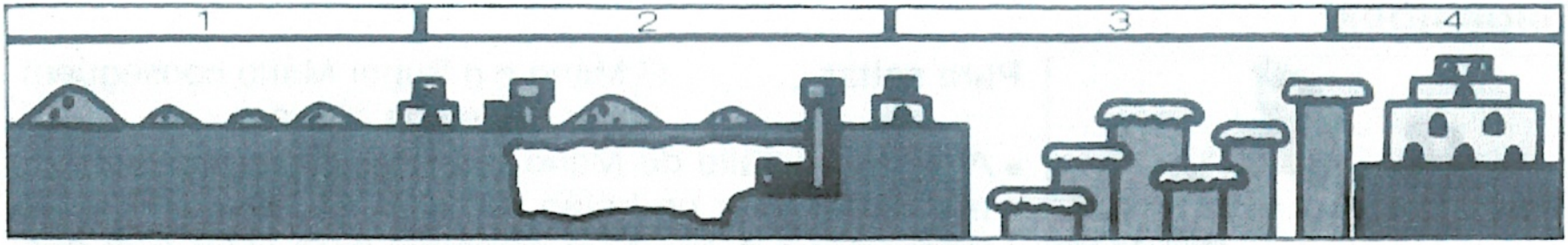
Se quiser parar a meio de um jogo, pressione a tecla START. Ouvir-se-á um som indicativo de Pausa e o jogo parará. Volte a pressionar START logo que pretenda continuar a jogar. O jogo prossegue a partir do ponto onde tinha parado.

* A pontuação máxima (TOP SCORE) desaparecerá se carregar no interruptor de reposição a 0 (RESET) ou se desligar o interruptor de energia (POWER).

3. COMO JOGAR



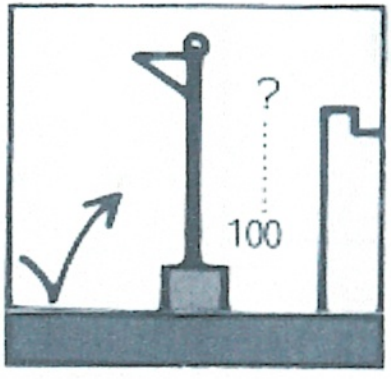
No decorrer do jogo, o écran avança gradualmente para a direita. O Reino dos Cogumelos é composto por uma série de mundos (WORLDS) e cada mundo está dividido em quatro níveis. O 4.º nível de cada mundo termina num grande castelo. A Princesa, bem como os seus súbditos cogumelos foram encarcerados num dos castelos pela tribo de tartarugas. Para resgatar a Princesa, Mário tem que alcançar o castelo no fim de cada mundo, num espaço de tempo predeterminado. No percurso deparar-se-á com montanhas, fossas, mar, soldados tartarugas e uma quantidade de armadilhas e enigmas. Chegar ao último castelo e libertar a Princesa, é tarefa que só depende de si. Use a sua perspicácia e reflexos rápidos para atingir este objectivo!



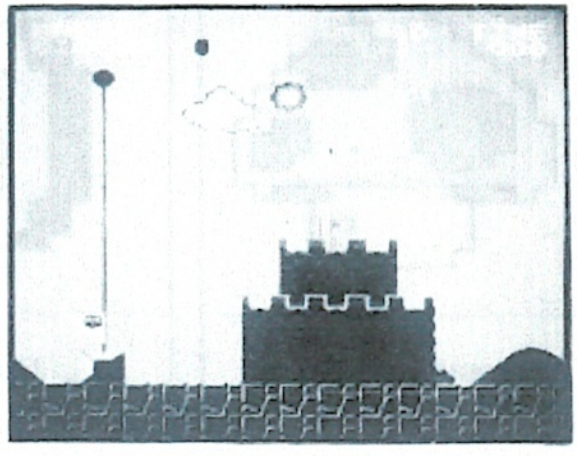
Posição de partida e contagem de tempo

- Ao começar o «round», o jogo arranca do início do nível. No entanto, logo que Mário chegue a meio de um nível, já não tem que voltar atrás depois de ter sido apanhado por um dos inimigos.
  * Quando chegar ao último castelo, o jogo começa a partir da entrada do mesmo.
- Quando o jogo começa, o relógio no canto superior do écran inicia a contagem regressiva. Todo o tempo que sobre no relógio depois de ter terminado cada nível, é adicionado à sua pontuação como pontos bónus.
  * Quando chegar ao último castelo, mesmo que lhe sobre tempo, não haverá bónus.

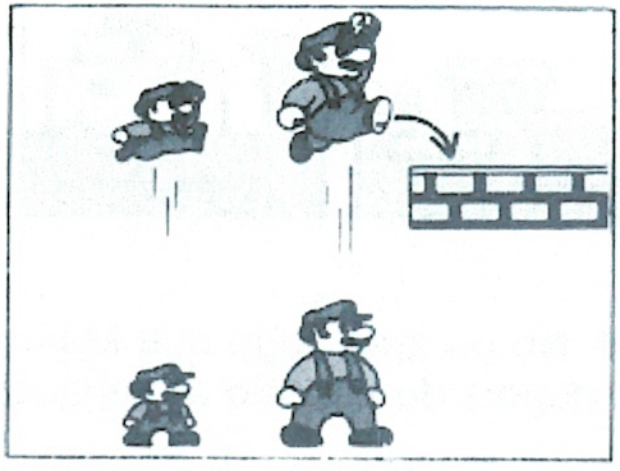
Fim de Nível



- No fim de cada nível há um pequeno castelo, mas antes de lá chegar terá que subir uma grande escadaria e saltar para um mastro de bandeira. Quanto mais alto for o salto, mais elevado será o seu bónus.



Sugestões

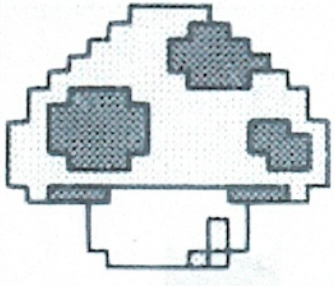


Para saltar ..... O Mário e o Super Mário conseguem saltar à mesma altura.

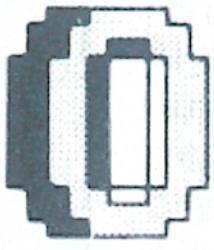
- A altura do salto de Mário depende do tempo em que está a carregar no botão A.
- Pode usar o ✚ bloco de comando para fazer com que Mário salte para a esqurerda ou para a direita, mesmo que já vá no meio do ar!
- Se carregar no botão B, a velocidade de Mário aumentará e, com este aumento de velocidade, ser-lhe-á possível saltar mais alto.

Prémios/Bónus

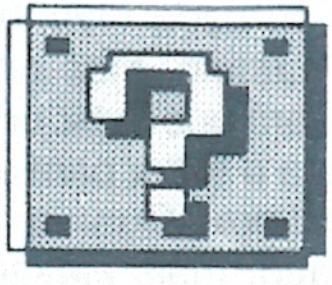
- Se Mário agarrar um cogumelo gigante, ganhará uma vida extra.
- Se Mário conseguir juntar 100 moedas, ganhará uma vida extra.
- No entanto, ainda há outras formas de ganhar um Mário extra.



Cogumelo Gigante



Moeda

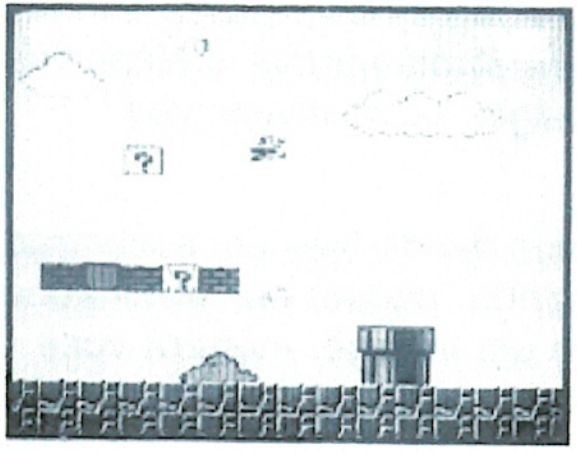


?

?

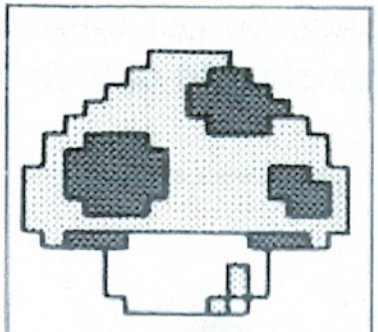
?

Mário, Super Mário, Mário Invencível, etc.

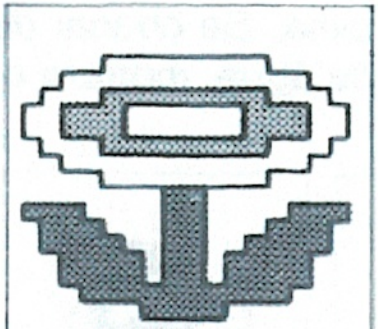


Os Amigos de Mário

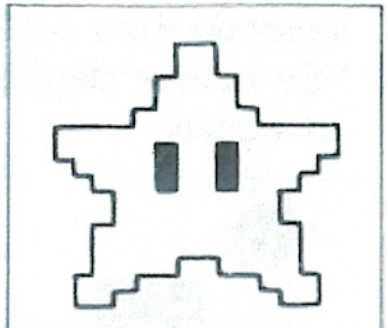
Se conseguir atingir os cogumelos que foram transformados em pedra ou tornados invisíveis, receberá como compensação um reforço da sua força. A cada reforço, Mário transforma-se num Mário diferente, mais poderoso, como se vê na figura abaixo.



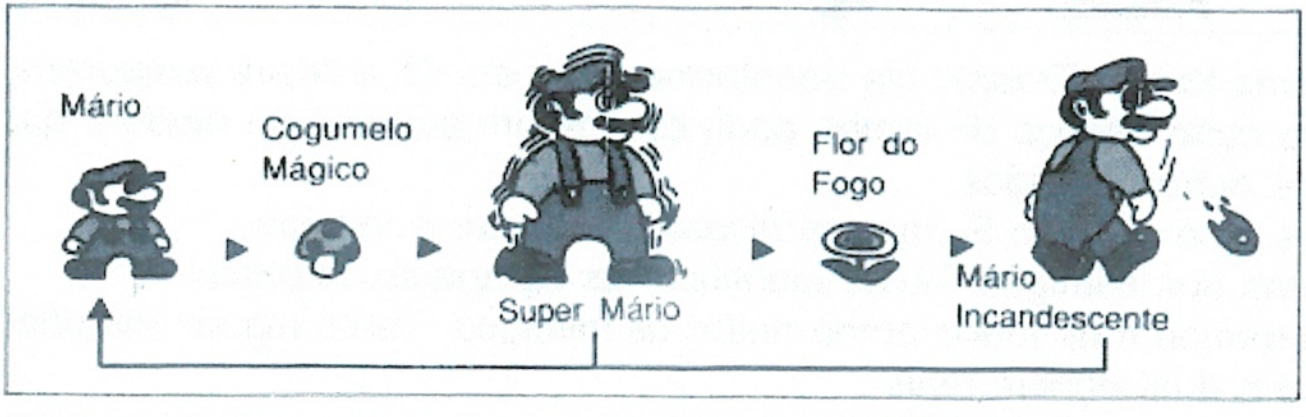
Cogumelo Mágico

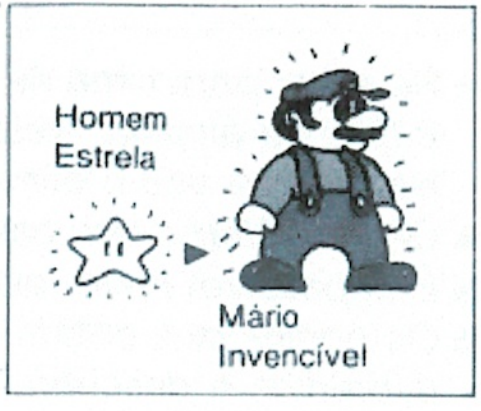


Flor do Fogo



Homem Estrela



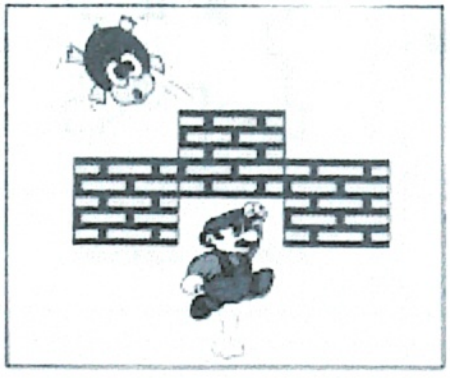


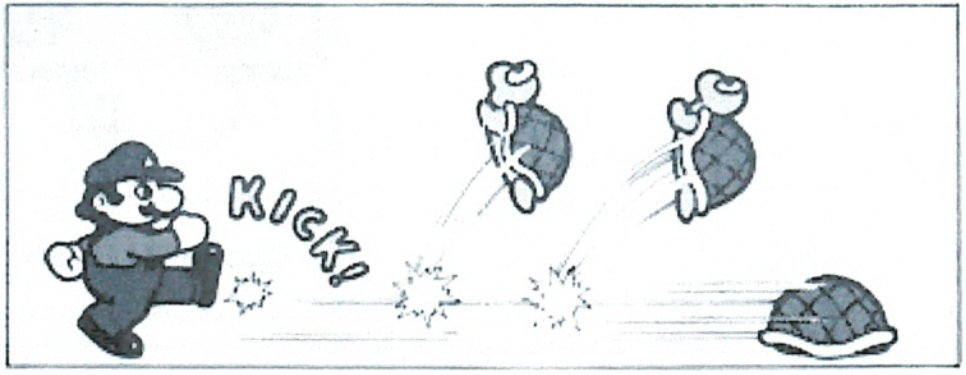
(Se for apanhado por um inimigo será transformado em Mário normal)

* Quando o Super Mário ou o Mário Incandescente forem apanhados por um inimigo, não morrem, mas voltam à sua condição de Mário normal.
* Durante um curto espaço de tempo, logo após ter retomado a sua forma normal, o Mário fica a piscar. Durante este período, não pode ser morto pelos inimigos (está invencível)

Como Derrubar a Tribo Tartaruga

- Os inimigos que estão em cima dos tijolos podem ser eliminados dando-lhes um encontrão por baixo. Os inimigos que se encontram no chão, pelo caminho, podem ser eliminados saltando-lhes para cima. Se chocar de lado ou por baixo com um inimigo, morrerá você.
  * Se estiver dentro de água, morrerá caso choque com os inimigos, independentemente da direcção.





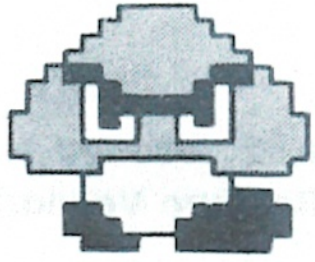
- Se saltar para cima de uma Koopa Troopa, ela transformar-se-á em e ficará temporariamente paralisada. Nesse curto espaço de tempo pode dar-lhe um pontapé de modo a que ela levante voo e elimine outros inimigos.
- Quando Mário tem balas, use o botão B para as disparar e abater o inimigo.
- É impossível matar alguns dos inimigos. Tente identificar as carapaças imortais!
- Os pontos que obtém dependem do modo como matar os inimigos. Tente alguns métodos diferentes e descubra com qual pontua mais.

Cuidado! Os seguintes passos são mortais!

- Encostar-se a elementos da Tribo das Tartarugas e outros inimigos ou ser apanhado pelas chamas.
- Encostar-se a uma . Será imediatamente abatido.

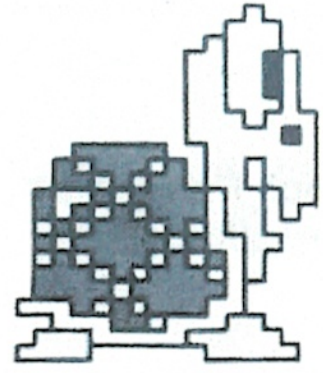
  * No entanto, o Super Mário volta a ficar Mário normal e o jogo prossegue a partir do mesmo ponto.
- Cair numa fossa ou ser sugado para um dreno.
- Fim de tempo.

Pequeno Goomba



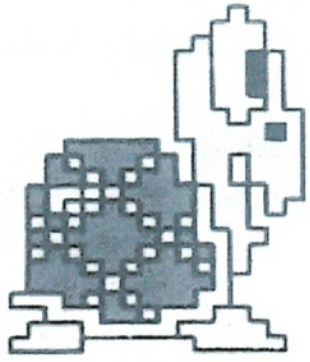
Um cogumelo que traiu o reino dos cogumelos. Se lhe saltar em cima, abate-o .... 100 pontos.

Koopa Troopa (verde)



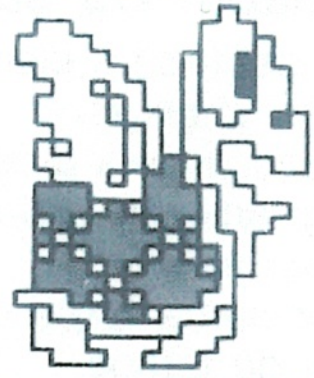
Soldado do império tartaruga, com ordens para encontrar e abater Mário. Salte-lhe em cima e ele parará temporariamente ..... 100 pontos.

Koopa Troopa (vermelha)



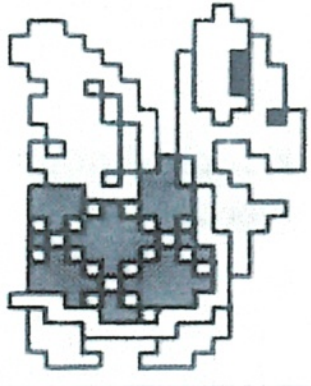
É uma tartaruga bebé. Muito tímida, é facilmente assustável e faz vários movimentos para a frente e para trás. Salte-lhe em cima e ela parará temporariamente ..... 100 pontos.

Koopa Paratroopa (verde)



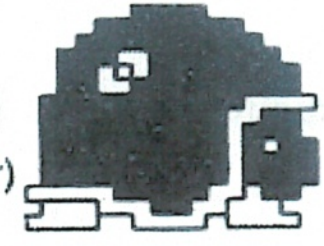
Um bocado descontrolada, voa desajeitadamente e aparece quando menos se espera. Salte-lhe para cima e cair-lhe-ão as asas ..... 400 pontos.

Koopa Paratroopa (vermelha)



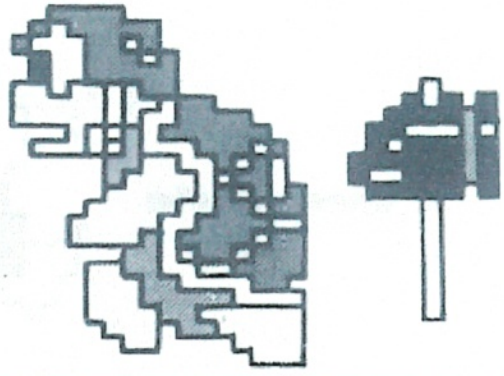
Esta tartaruga está sob controlo, mas não deve descuidar-se muito. Salte-lhe em cima e perderá as asas ..... 400 pontos.

Buzzy Beetle (Besouro Voador)



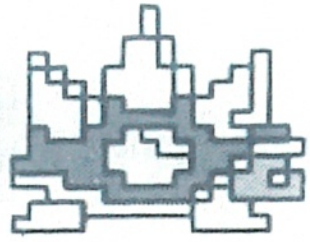
É a criatura mais resistente. As balas não a atingirão. ..... 100 pontos.

Irmãos Martelo



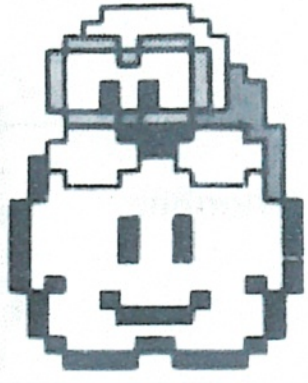
Estas manhosas tartarugas gémeas arremessam-lhe martelos ..... 1000 pontos.

Spiny (Tartaruga Espinhosa)



Mascote do Lakitu, mas lutadora feroz. Não consegue matá-la ao saltar-lhe em cima. ..... 200 pontos.

Lakitu



Tartaruga misteriosa que controla as nuvens. Persegue Mário e atira-lhe ovos de Spiny ..... 200 pontos.

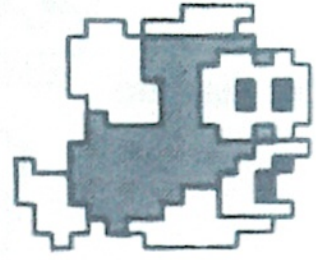
Plantas Carnívoras

Plantas carnívoras que vivem em vasos. Aparecem rapidamente e sem aviso prévio, portanto, cuidado! Não as consegue eliminar saltando-lhes em cima. ..... 200 pontos.

Ovos de Spiny

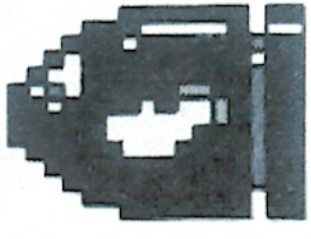
Ovos da tartaruga Spiny, mascote de Lakitu. Não consegue destrui-los saltando-lhes em cima. ..... 200 pontos.

Cheep-Cheep



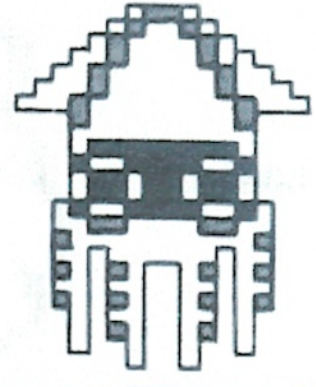
Geralmente vive na água mas também lhe crescem asas e voa, portanto, tenha cuidado com ele mesmo que esteja no ar. Enquanto estiver dentro de água, não pode ser morto por cima. ..... 200 pontos.

Bullet Bill
(Bala Perseguidora)



Persegue Mário lentamente mas com uniformidade. Pode eliminá-la se lhe saltar em cima. ..... 200 pontos

Bloober

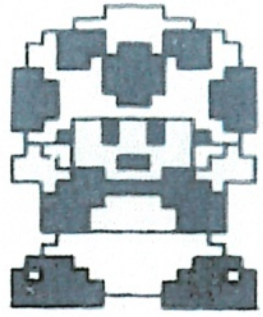


Persegue Mário obstinadamente. Um inimigo a não descurar. Consegue eliminá-lo saltando-lhe para cima. ..... 200 pontos.

Podoboo

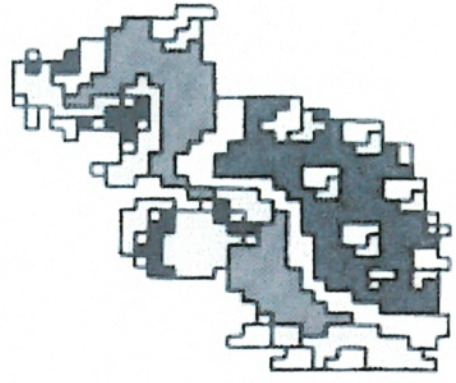
Protector do grande feiticeiro rei Koopa, surge do lago do fogo que fica no castelo do rei Koopa.

Guarda Cogumelos



Sete Cogumelos originariamente súbditos da Princesa Toadstool, mas agora sob o feitiço do diabólico rei Koopa.

Bowser, Rei dos Koopa

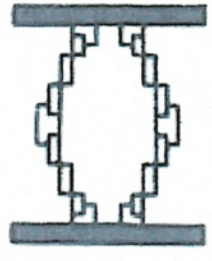


O rei feiticeiro que mantém, cativa a Princesa Toadstool no último castelo. Quando o enfrentar, verá que lança chamas pela boca. Há vários métodos de o matar, mas só pontua se o fizer com balas. .... ??? pontos.

Princesa Toadstool

Princesa do Reino Cogumelo, é a única que pode desfazer o feitiço do diabólico rei Koopa.

Trampolim

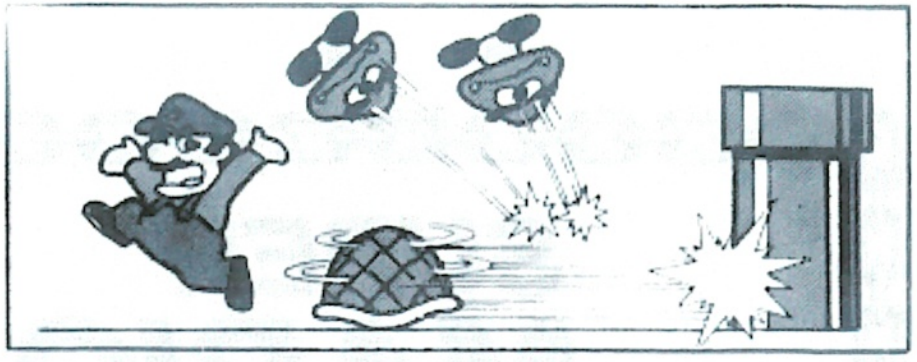


Quando Mário lhe salta para cima, o trampolim anda para cima e para baixo. Carregar no botão A quando está no percurso ascendente, fará com que Mário dê um super-salto.

SUPER MARIO BROS.

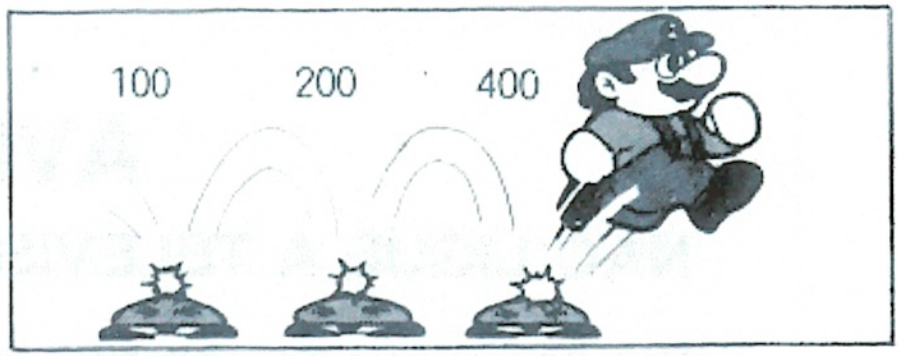
Truques Secretos

Ataque Bulldozer às



- Dê um pontapé a uma das e depois corra para trás dela (com o auxílio do botão B) e ficará com o caminho livre porque os seus inimigos voaram.
  * Cuidado com o ricochete. Se a correr para um , o seu ataque fará ricochete e o melhor que tem a fazer é correr o mais rapidamente possível para evitar ser arrastado.
- Se quiser subir a sua pontuação, tente eliminar todos os inimigos que surgem pois à medida que os vai matando, aparecem outros. Especialmente antes de usar o ataque tipo «bulldozer», certifique-se de que eliminou todos os inimigos do écran antes de avançar para a direita.
- Dado que a cena se desenrola da esquerda para a direita, há inimigos fora do écran que não são visíveis. Não se pode matar inimigos invisíveis enviando uma para fora de cena. Pensa que não? É bem possível que eliminem o inimigo quando Mário não está a ver...!
  O que é mesmo bastante estranho, é que se uma colidir com um fora de cena, ela fará ricochete e atingirá Mário. Se ouvir qualquer som de ricochete, salte imediatamente de modo a estar preparado quando ela lhe aparecer no écran.
- Quando uma faz ricochete na sua direcção, é possível (com um bocado de sorte consegue) cair mais uma vez em cima da tartaruga e pará-la.
- Há muito mais truques. Esteja atento e tente descobri-los por si mesmo.

Técnicas de Reacção em Cadeia



- Use o velho truque do «Efeito dominó» para eliminar uma série de inimigos um após o outro, para somar mais pontos.
- Cada moeda que ganha vale 200 pontos. Se juntar 100 moedas, para além da pontuação obtida receberá um Mário extra. E não há dúvida que há certos sítios onde há várias moedas escondidas... (Veja se descobre o significado real de Técnicas de Reacção em Cadeia...)

Super Segredo!

* Ganha 50 pontos por cada tijolo que quebrar... Tente furar o maior número de sítios possível.
* Há vários processos de obter um Mário extra... Tente descobrir como é que os pode apanhar!
* No fim de cada nível (depois de saltar para o mastro da bandeira), podem ouvir-se foguetes. Caso isso aconteça, ganhará 500 pontos por cada explosão. A razão da existência dos foguetes, continua a ser segredo. Esforce-se, veja se consegue descobrir o motivo...

AVISO

NÃO LIGUE A TELEVISORES DE PROJECÇÃO

Não ligue a sua consola NES, a televisores de projecção. Caso o faça, o écran do seu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito da consola ou dos jogos NES, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas. A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contacte o seu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obter informação adicional.

MEMORANDO

MEMORANDO

SERVIÇO DO CONSUMIDOR

Nintendo®

☎ 0500 11 11

(LINHA VERDE)

Nintendo
CHAVES, FEIST & C.ª LDA.